

## PENGARUH PENERAPAN *SOCCER LIKE GAMES* TERHADAP PARTISIPASI AKTIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN PJOK MATERI SEPAK BOLA (Studi pada kelas X di SMA Negeri 1 Balen, Bojonegoro)

**Rahmanandika Khafid Nurlian, Hari Wisnu**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan menerapkan aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang didalamnya mengandung beberapa nilai karakter, pembentukan emosional yang terkontrol, dan pengetahuan mengenai kehidupan pribadi maupun sosial. Siswa dalam pembelajaran diharapkan dapat mempraktikkan apa yang diarahkan oleh gurunya, sehingga permasalahan yang timbul dapat diminimalisir. Maka dari itu peneliti berupaya mencari sebuah model yang sesuai untuk peserta didik, dari beberapa model pembelajaran yang digunakan dalam PJOK diantaranya adalah *soccer like games*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan *soccer like games* terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK materi sepak bola dan untuk mengetahui besarnya pengaruh dalam penelitian ini. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu ada pengaruh yang signifikan dari penerapan *Soccer like games* terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK materi sepak bola pada siswa kelas X SMA N 1 Balen, Bojonegoro. Hal tersebut berdasarkan hasil perhitungan prosentase peningkatan permainan *soccer like games* terhadap partisipasi aktif siswa dengan besarnya peningkatan yaitu 46% dengan signifikan sebesar 0,0009.

**Kata Kunci:** soccer like games, partisipasi aktif

### Abstract

Learning Physical Education Sport and Health implements physical, sports and health activities that contain some character values, controlled emotional formation, and knowledge about personal and social life that students hope to develop naturally and learn about the values contained in physical activity, sports and health in the learning in the class. Therefore, researchers are trying to find a suitable model for learners, from some learning models used in PJOK such as soccer like games. The purpose of this research is to know the influence of soccer like games implementation on student's aktif participation in learning PJOK soccer material and to know the magnitude of influence in this research. The result of the research is that there is significant influence from the application of Soccer like games to the active participation of students in learning PJOK of soccer material on the students of X SMA N 1 Balen, Bojonegoro. It is based on the calculation of the percentage increase in the game soccer like games on the active participation of students with the increase of 46% with significant 0.0009.

**Kata Kunci :** Soccer like Games, Active Partisipation

### PENDAHULUAN

Pembelajaran PJOK menerapkan aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang didalamnya mengandung beberapa nilai karakter, pembentukan emosional yang terkontrol, dan pengetahuan mengenai kehidupan pribadi maupun sosial yang diharapkan siswa dapat berkembang secara alami dan belajar mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan didalam pembelajaran di kelas

Maka dari itu peneliti berupaya mencari sebuah model yang sesuai untuk peserta didik, dari beberapa model pembelajaran yang digunakan dalam PJOK diantaranya adalah *soccer like games*. Tujuan peneliti untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan *soccer like games* terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK materi sepak bola. Di SMA Negeri

1 Balen, Bojonegoro termasuk sekolah yang tidak cukup memiliki lahan yang luas untuk pembelajaran sepak bola, belum memiliki peralatan olahraga yang memadai. Pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Balen cenderung pasif atau kurang aktif dalam permainan sepak bola, sehingga dalam pembelajaran sepak bola siswa tidak memenuhi nilai KKM (75) yang telah ditentukan di SMA Negeri 1 Balen, Bojonegoro. Siswa terkadang hanya melakukan apa yang mereka kuasai saja, salah satu alasan yang mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PJOK tersebut ialah minimnya penerapan model pembelajaran atau cara yang digunakan pada saat proses pembelajaran, sehingga diharapkan guru PJOK mampu menggunakan model pembelajaran yang tepat dan materi pembelajaran sepak bola dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penerapan *soccer like games* terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran sepak bola pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Balen, Bojonegoro.

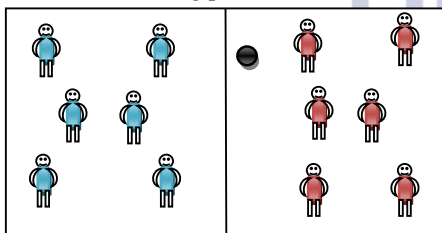
Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Haryanto, 2012). Menyatakan bahwa partisipasi aktif siswa sangat dibutuhkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses dimana terdapat pendidik yang memberi materi sekaligus sebagai instruktur proses jalannya pembelajaran dan peserta didik saling bertukar informasi ke peserta didik lainnya dari yang tidak bisa menjadi bisa secara terstruktur atau sistematis.

Menurut Nugraha (2012:10) sepak bola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki. *Soccer like games* adalah permainan yang menyerupai permainan sepak bola sesungguhnya. Cara memainkannya sama seperti gerakan dalam permainan sepak bola secara teknik dan taktik.

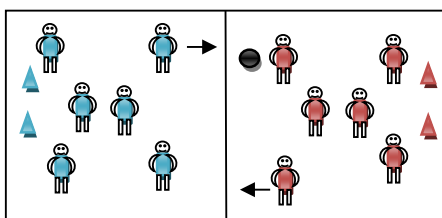
Aktivitas pembelajaran *soccer like games* ini dapat dimodifikasi, misalnya peraturan permainan, peralatan atau bola yang akan digunakan, sarana dan prasarana seperti lapangan, cara membuat *point*, cara memulai permainan, jenis-jenis permainan, gawang yang berbeda, jumlah pemain. Objek permainan (bola) yang akan digunakan dalam permainan ini beragam cara, mulai dari bola sepak yang *standart*, bola karet, serta anyaman modifikasi apapun bisa digunakan. Gawang yang digunakan dalam permainan *soccer like games* dapat menggunakan botol, tas sekolah, *cone* atau kardus asal ada batas kedua sisi gawang saja sudahlah cukup.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan empat permainan sebagai berikut :

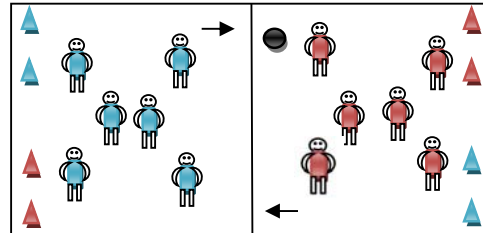
#### 1. Permainan Passing point



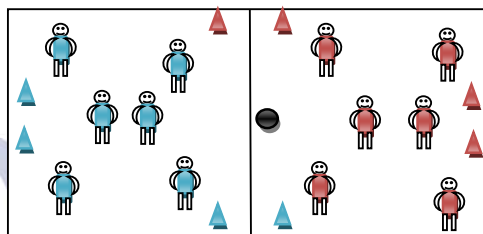
#### 2. Permainan Gawang Kecil



#### 3. Permainan empat gawang sisi berhadapan



#### 4. Permainan empat gawang sisi berdampingan



Dalam penelitian mengenai *soccer like games* terdapat penelitian terdahulu yaitu penelitian oleh Widya retno Palupi Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya tahun 2013 dengan judul “Pengaruh Penerapan *Soccer Like Games* Terhadap Kerjasama Siswa Dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan” yang menyimpulkan bahwa terdapatnya pengaruh yang signifikan antara penerapan *soccer like games* terhadap kerjasama siswa dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas VII SMPN 43 Surabaya. Dengan nilai  $T_{hitung} > T_{tabel}$   $3,171 > 2,028$  dengan peningkatan sebesar 3,98%.

Hipotesis dalam penelitian dalam penelitian ini berdasarkan kajian pustaka di atas, sehingga hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh penerapan permainan *soccer like games* terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK materi sepak bola di SMAN 1 Balen, Bojonegoro.

#### METODE

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah eksperimen semu, dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest*, rencana penelitian akan diarahkan untuk membandingkan hasil distribusi data, yaitu *pretest* dan *posttest* dari satu kelompok sampel saja

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah Kelas X SMA Negeri 1 Balen, Bojonegoro. Pada kelas X terdapat 4 kelas yang dibagi menjadi 2 jurusan yaitu 2 kelas untuk jurusan IPA dan 2 kelas untuk jurusan IPS. Dalam satu kelasnya terdapat 31 anak. Sehingga jumlah dari keseluruhan populasi adalah 124 siswa.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 4 kelas yang berjumlah 31 siswa per kelasnya, maka peneliti mengambil sampel dengan cara mengundi 4 kelas di kelas X tersebut dengan cara tiap kelas diwakili oleh 1 perwakilan dan disaksikan oleh guru PJOK dalam mengundi yang nantinya akan dijadikan sampel penelitian (*Cluster Random Sampling*). dan yang terpilih menjadi sampel penelitian adalah siswa kelas X IPS 2 dengan jumlah 31 siswa.

Waktu yang dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian ini adalah tiga (3) kali pertemuan pada saat jadwal mata pelajaran PJOK (3 minggu). Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Balen, Bojonegoro yang terletak di Jalan Raya Sobontoro Kec. Balen Kab. Bojonegoro.

Variabel dapat digolongkan menjadi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sementara variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. (Maksum, 2009:28).

- Variabel Bebas : Permainan *soccer like games*.
- Variabel Terikat : Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK materi sepak bola.

Salah satu cara untuk mengetahui kualitas hasil penelitian dapat dilihat dari instrumen penelitian yang nantinya akan digunakan dalam mengukur nilai-nilai variabel yang akan diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen Analisa Proporsi Fokus (APF).

Data penelitian ini diperoleh melalui kegiatan pengamatan. Yaitu pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dicatat dalam instrumen (APF) oleh *observer*. Pada penelitian ini terdapat 3 *observer*, adanya 3 *observer* untuk menghindari subjektivitas dan supaya data yang diperoleh dapat terpercaya. Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada saat penelitian tersebut nantinya akan diperoleh bahan pengambilan data-data *pretest* dan *posttest* yang selanjutnya akan dilakukan proses analisis data berdasarkan hasil yang telah diperoleh *observer* pada saat penelitian yang telah dilakukan.

Kegiatan dalam analisis data peneliti menggunakan dua perhitungan dengan menghitung secara manual untuk mengetahui prosentase peningkatan dan juga perhitungan menggunakan IBM *Statistical Package For the Social Sciences (SPSS) for Windows release 21.0*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data

**Tabel 1 Hasil Perhitungan ATA dan SDE**

Distribusi data	Pretest	Posttest	Selisih
ATA	33%	45%	12%
SDE	43%	57%	14%
Jumlah Siswa	26	24	2

**Tabel 2 Hasil Perhitungan *Pretest* dan *Posttest***

Deskripsi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
Rata-Rata	5,708	8,375	2,667
Standart Deviasi	3,19	3,53	0,34
Varian	10,21	12,50	2,29
Nilai Maksimum	12	17	5
Nilai Minimum	1	5	4
Peningkatan	46%		

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 2 diatas, maka telah tercantum hasil data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan penerapan permainan *soccer like games* yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar 5,708 dengan standar deviasi 3,19, varian sebesar 10,21 dengan nilai minimum 1 dan nilai maksimum 12

Sedangkan hasil data yang diperoleh sesudah diberikan perlakuan penerapan *soccer like games* pada siswa kelas X SMA N 1 Balen yaitu didapat dengan jumlah skor rata-rata 8,375, standar deviasi sebesar 3,53 dan varian sebesar 12,50 dengan nilai maksimum sebesar 17 dan nilai minimum sebesar 5.

Penerapan permainan *soccer like games* yang diberikan kepada siswa kelas X SMA N 1 Balen Kec. Balen Kab. Bojonegoro menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK yaitu sebesar 46% sehingga dapat dikatakan bahwa dengan penerapan *soccer like games* terlihat dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK.

Selanjutnya dilakukan Uji normalitas untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Dari perhitungan IBM SPSS menggunakan uji wilcoxon

**Tabel 3 Tabel Pengujian Normalitas**

Deskripsi	Pre test	Post test
N	24	24
Mean	5,708	8,375
-value	0,776	0,142
Normalitas	Normal	Normal



Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK untuk *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai signifikansi *P-Value* lebih besar dari nilai alpha 5% sehingga diputuskan bahwa  $H_0$  diterima dan berarti bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan sebelumnya, maka uji analisis yang digunakan dalam penelitian adalah uji beda rata-rata dengan menggunakan analisis T hitung. Nilai yang digunakan dalam perhitungan analisis adalah nilai *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 4 Analisis Uji T**

	<i>Pretest dan Posttest</i>
<b>N</b>	24
<b>T hitung</b>	2,741
<b>T tabel</b>	1,714
<b>Sig.</b>	0,009

Berdasarkan hasil perhitungan T hitung sebesar 2,741 dan T tabel sebesar 1,714 dari tabel signifikan partisipasi aktif siswa = 0,009 dengan adalah 0,05. Maka data tersebut diartikan bahwa T hitung 2,741 > T tabel 1,714  $H_0$  ditolak, berarti ada pengaruh dalam partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK sebelum dan sesudah pemberian treatment pada siswa kelas X SMA N 1 Balen

Dengan mengkonsultasikan nilai T hitung dan nilai T tabel maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak karena nilai T hitung > T tabel. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Sedangkan untuk memformulasikan hipotesis ( $H_0$  dan  $H_a$ )

Selama proses penelitian dimulai pada hari pertama sebelum diberikan permainan *soccer like games* siswa memang mau untuk melakukan kegiatan pembelajaran sepak bola namun tidak sedikit yang partisipasinya dalam permainan tersebut kurang, salah satu sebab terjadinya hal tersebut adalah permainan sepak bola yang cenderung monoton hal ini berpengaruh terhadap tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK yang cenderung rendah.

Pada saat pemberian permainan *soccer like games* yang dilakukan setelah *pretest* yaitu di hari kedua dan *posttest* ketika subjek diberikan permainan *passing point* dan gawang kecil terlihat sekali bahwa siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan perintah guru PJOK karena mungkin bagi mereka permainan *soccer like games* ini merupakan hal baru yang mereka dapatkan sedangkan biasanya guru hanya melakukan pembelajaran yang cenderung monoton. Antusias mereka terhadap pembelajaran PJOK menjadi

cukup tinggi ketika guru menjelaskan mengenai permainan *soccer like games*. Karena menurut mereka ini merupakan hal baru dan belum pernah diberikan oleh guru mata pelajaran PJOK.

Peneliti juga menemukan beberapa temuan temuan mulai dari cara pengajaran, efektifitas dan efisiensi waktu keadaan sarana dan prasarana, serta kondisi dari berbagai macam siswa. Efektifitas dan efisiensi waktu pembelajaran dimana guru lebih sering datang terlambat atau guru yang tidak segera memberikan pembelajaran ketika pergantian jam berlalu dan guru yang tidak segera mengakhiri pembelajarannya ketika jam mengajarnya telah usai menghambat guru pada jam pelajaran berikutnya terhambat dalam memberikan materi sehingga siswa tidak dapat memperoleh materi sesuai dengan semestinya.

## PENUTUP

Berdasarkan pada data yang terkumpul, diolah dan dianalisis sebagaimana telah dijelaskan pada bab IV secara umum, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh yang cukup signifikan pengaruh penerapan permainan *soccer like games* terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X SMAN 1 Balen Kec. Balen Kab. Bojonegoro, dapat dibuktikan dari T hitung 2,741 lebih besar dari T tabel 1,714 dengan signifikan 0,05.
2. Penerapan permainan *soccer like games* dapat memberikan pengaruh signifikan ke arah positif sebesar 46% terhadap partisipasi aktif siswa kelas X SMAN Balen Kec. Balen Kab. Bojonegoro.

## Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah ditemukan sebelumnya, maka beberapa saran yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Penerapan *soccer like games* ini dapat dijadikan acuan bagi para guru mengajar PJOK untuk usaha meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.
2. Agar dapat hasil belajar yang lebih baik dalam pembelajaran sepak bola hendaknya *soccer like games* dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK agar para siswa lebih berwawasan tentang permainan sepak bola. Permainan tersebut bisa disesuaikan dengan kondisi sekolah dan keadaan siswa sehingga memudahkan siswa untuk menyerap materi yang disampaikan.
3. Untuk penelitian selanjutnya disarankan menggunakan permainan yang lebih menarik dan menyenangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran PJOK.

4. Peneliti selanjutnya lebih baik menggunakan kelompok kontrol dan eksperimen (penelitian eksperimen murni agar lebih mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh perbedaannya).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bahagia, Yoyo. 2010. *Soccer Like Games*. Bandung. FPOK UPI.
- Hall,T.,Vue,G.,Koga,N. And Silva,S. 2004. *Curriculum Modification*. Wakefield, MA: Nasional Center on Accessing the General Curriculum. (Links Updated 2014). Retrieved [2-4-17] from <http://aem.cast.org/about/publications/2004/nac-curriculum-modification.html>.
- Hartati, Sasminta Christina Yuli, Anung, dkk. 2012. *Permainan Kecil cara efektif mengembangkan fisik, motorik, keterampilan sosial dan emosional*. Malang. Wineka Media.
- Haryanto, 2012. Keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, (online), (<http://belajarpsikologi.com/keterlibatan-siswa-dalam-proses-belajar-mengajar/>), di akses pada 5 maret 2017).
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya : tanpa penerbit.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi penelitian dalam Olahraga*. Surabaya. Tanpa penerbit.
- Mudyaharjo, Redja. 2012. *Pengantarpendidikan*. Surabaya: Rajawali Press.
- Nugraha, Andi. 2012. *Mahir Sepak Bola*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Nursalim, Mochamad. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya Unesa Press.
- Permendikbud (peraturan pemerintah pendidikan dan kebudayaan) nomor 21 tahun 2016 tentang *standart isi pendidikan dasar dan menengah*.
- Rocca, Kelly A. 2010. *Student Participation in the College Classroom: An Extended Multidisciplinary Literature Review*. St. John's University.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Mapel Penjasorkes Depdiknas, 2007. *Buku Model Pembelajaran Penjasorkes Inovatif Untuk Pendidikan Dasar (Model IU-07-1)*. Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Departemen Pendidikan Nasional.
- Yudhawati, Ratna. 2011 *Teori – Teori Dasar Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.